

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

501P0440US00

日 本 国 特 許 庁  
PATENT OFFICE  
JAPANESE GOVERNMENT

Jc971 U.S. PTO  
09/819264  
03/28/01

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日  
Date of Application:

2000年 3月30日

出 願 番 号  
Application Number:

特願2000-094282

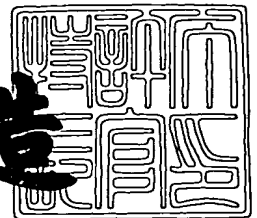
出 願 人  
Applicant (s):

ソニー株式会社

2001年 1月 5日

特許庁長官  
Commissioner,  
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2000-3109068



【書類名】 特許願

【整理番号】 0000011706

【提出日】 平成12年 3月30日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 07/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号 ソニー株式会社  
内

【氏名】 上田 理

【特許出願人】

【識別番号】 000002185

【氏名又は名称】 ソニー株式会社

【代表者】 出井 伸之

【代理人】

【識別番号】 100092152

【弁理士】

【氏名又は名称】 服部 毅巖

【電話番号】 0426-45-6644

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 005094

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 コンテンツ市場調査システム、コンテンツ市場調査装置、コンテンツ投票装置、コンテンツ市場調査方法及び記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 商品化前の映像コンテンツの市場性を調査するコンテンツ市場調査システムにおいて、

コンテンツ紹介情報を格納するコンテンツ紹介情報格納手段と、前記コンテンツ紹介情報格納手段に格納された前記コンテンツ紹介情報を送信するコンテンツ紹介情報送信手段と、前記映像コンテンツに対する投票情報であるコンテンツ投票情報を受信するコンテンツ投票情報受信手段と、前記コンテンツ投票情報受信手段によって受信された前記コンテンツ投票情報を格納するコンテンツ投票情報格納手段と、前記コンテンツ投票情報格納手段に格納された前記コンテンツ投票情報の集計を行う投票結果集計手段とを有するコンテンツ市場調査装置と、

前記コンテンツ紹介情報送信手段によって送信された前記コンテンツ紹介情報を受信するコンテンツ紹介情報受信手段と、前記コンテンツ紹介情報受信手段によって受信された前記コンテンツ紹介情報を表示するコンテンツ紹介情報表示手段と、前記コンテンツ投票情報の入力を行うコンテンツ投票手段と、前記コンテンツ投票手段によって入力された前記コンテンツ投票情報の送信を行うコンテンツ投票情報送信手段とを有するコンテンツ投票装置と、

を有することを特徴とするコンテンツ市場調査システム。

【請求項 2】 前記コンテンツ紹介情報は、前記映像コンテンツの一部を有することを特徴とする請求項 1 記載のコンテンツ市場調査システム。

【請求項 3】 前記コンテンツ紹介情報送信手段は、主題別に分類された前記コンテンツ紹介情報の送信を行うことを特徴とする請求項 1 記載のコンテンツ市場調査システム。

【請求項 4】 前記コンテンツ投票情報は、投票を行った投票者の個人情報とを有することを特徴とする請求項 1 記載のコンテンツ市場調査システム。

【請求項 5】 前記投票結果集計手段は、所定の投票者によって入力された前記コンテンツ投票情報を、一般投票者によって入力された前記コンテンツ投票

情報と区別して集計することを特徴とする請求項 1 記載のコンテンツ市場調査システム。

【請求項 6】 所定の投票者には、一般投票者よりも多くの投票権が与えられることを特徴とする請求項 1 記載のコンテンツ市場調査システム。

【請求項 7】 前記投票結果集計手段は、複数の前記映像コンテンツを組み合わせ商品化した場合の採算性を出力することを特徴とする請求項 1 記載のコンテンツ市場調査システム。

【請求項 8】 商品化前の映像コンテンツの市場性を調査するコンテンツ市場調査装置において、

コンテンツ紹介情報を格納するコンテンツ紹介情報格納手段と、

前記コンテンツ紹介情報格納手段に格納された前記コンテンツ紹介情報を送信するコンテンツ紹介情報送信手段と、

前記映像コンテンツに対する投票情報であるコンテンツ投票情報を受信するコンテンツ投票情報受信手段と、

前記コンテンツ投票情報受信手段によって受信された前記コンテンツ投票情報を格納するコンテンツ投票情報格納手段と、

前記コンテンツ投票情報格納手段に格納された前記コンテンツ投票情報の集計を行う投票結果集計手段とを有するコンテンツ市場調査装置と、

を有することを特徴とするコンテンツ市場調査装置。

【請求項 9】 商品化前の映像コンテンツに対する投票を行うコンテンツ投票装置において、

送信されたコンテンツ紹介情報を受信するコンテンツ紹介情報受信手段と、

前記コンテンツ紹介情報受信手段によって受信された前記コンテンツ紹介情報を表示するコンテンツ紹介情報表示手段と、

前記映像コンテンツに対する投票情報であるコンテンツ投票情報の入力を行うコンテンツ投票手段と、

前記コンテンツ投票手段によって入力された前記コンテンツ投票情報の送信を行うコンテンツ投票情報送信手段と、

を有することを特徴とするコンテンツ投票装置。

【請求項 1 0】 商品化前の映像コンテンツの市場性を調査するコンテンツ市場調査方法において、

コンテンツ紹介情報を格納し、  
格納された前記コンテンツ紹介情報を送信し、  
送信された前記コンテンツ紹介情報を受信し、  
受信された前記コンテンツ紹介情報を表示し、  
前記コンテンツ投票情報の入力を行い、  
入力された前記コンテンツ投票情報の送信を行い、  
前記映像コンテンツに対する投票情報であるコンテンツ投票情報を受信し、  
受信された前記コンテンツ投票情報を格納し、  
格納された前記コンテンツ投票情報の集計を行うことを特徴とするコンテンツ市場調査方法。

【請求項 1 1】 コンテンツ紹介情報を格納し、  
格納された前記コンテンツ紹介情報を送信し、  
前記映像コンテンツに対する投票情報であるコンテンツ投票情報を受信し、  
受信された前記コンテンツ投票情報を格納し、  
格納された前記コンテンツ投票情報の集計を行う機能をコンピュータに行わせるプログラムを格納したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 1 2】 送信された前記コンテンツ紹介情報を受信し、  
受信された前記コンテンツ紹介情報を表示し、  
前記コンテンツ投票情報の入力を行い、  
入力された前記コンテンツ投票情報の送信を行う機能をコンピュータに行わせるプログラムを格納したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、コンテンツの市場調査を行うコンテンツ市場調査システム、コンテンツ市場調査装置、コンテンツ投票装置、コンテンツ市場調査方法及びその機能をコンピュータに行わせるプログラムを格納したコンピュータ読み取り可能な記

録媒体に関し、特に、商品化前の映像コンテンツの市場性を調査するコンテンツ市場調査システム、コンテンツ市場調査装置、コンテンツ投票装置、コンテンツ市場調査方法及びその機能をコンピュータに行わせるプログラムを格納したコンピュータ読み取り可能な記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】

近年、家庭用デジタルビデオカメラ及び画像編集装置等の普及により、誰でも簡単に、高品質の映像を撮影し、その編集を行うことが可能となってきた。このように作成された映像コンテンツの中には、映画等として商品化するに十分な内容を有する映像コンテンツも含まれており、コンテンツの商品化を行うコンテンツ制作会社がこのような映像コンテンツの商品化を行う機会も、今後ますます増加するものと予想される。

【0003】

映像コンテンツの商品化を行う場合、消費者の趣向、対象年齢層、タイミング等の市場動向を的確につかみ、その市場動向に適した映像コンテンツの選択を正確に行っていくことが望まれる。従来、このような商品化に向けた映像コンテンツの選択は、映画、テレビ番組等の各分野における専門家たる企画会社等に依頼することが一般的であり、この依頼を受けた企画会社等は、その市場調査力、経験等により、市場動向に適していると思われる映像コンテンツを選択し、コンテンツの制作会社は、この判断に従って商品化する映像コンテンツを選択し、選択した映像コンテンツをDVD等の記録媒体に格納して販売し、或いはインターネット等によって有料配信していた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、企画会社等に映像コンテンツの選択を依頼する場合、それに必要なコストが高くついてしまうという問題点がある。

【0005】

また、企画会社等に映像コンテンツの選択を依頼する場合、その選択のための調査等に長い期間を要することが多く、映像コンテンツの迅速な商品化を図れな

いという問題点もある。

【0006】

さらに、企画会社等が行う映像コンテンツの選択の的確性は、その企画会社等の市場調査力、情報収集力、経験、人材の能力等に左右されることが多く、その映像コンテンツの分野に適合し、なおかつ優れた企画会社等を見つけるのは容易ではないという問題点もある。

【0007】

また、消費者の趣向の変化が激しい現代では、企画会社等によって選択された映像コンテンツの市場性が短期間で変動する場合もあり、この場合には、適切な映像コンテンツを商品化することができないという問題点もある。

【0008】

さらに、従来の方法では、映像コンテンツの商品化後における具体的な販売市場の調査を、映像コンテンツの選択とは別途に行わなければならない、そのためのコストが高くついてしまうという問題点もある。

【0009】

本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、コンテンツ選択時のコストを低く抑え、適切なコンテンツの迅速な商品化を可能にし、具体的な販売市場の調査に必要なコストを低く抑えることが可能なコンテンツ市場調査システムを提供することを目的とする。

【0010】

また、本発明の他の目的は、コンテンツ選択時のコストを低く抑え、適切なコンテンツの迅速な商品化を可能にし、具体的な販売市場の調査に必要なコストを低く抑えることが可能なコンテンツ市場調査装置を提供することである。

【0011】

さらに、本発明の他の目的は、コンテンツ選択時のコストを低く抑え、適切なコンテンツの迅速な商品化を可能にし、具体的な販売市場の調査に必要なコストを低く抑えることを可能にするコンテンツ投票装置を提供することである。

【0012】

また、本発明の他の目的は、コンテンツ選択時のコストを低く抑え、適切なコ



ンテンツの迅速な商品化を可能にし、具体的な販売市場の調査に必要なコストを低く抑えることが可能なコンテンツ市場調査方法を提供することである。

【0013】

さらに、本発明の他の目的は、コンテンツ選択時のコストを低く抑え、適切なコンテンツの迅速な商品化を可能にし、具体的な販売市場の調査に必要なコストを低く抑えることが可能な機能をコンピュータに行わせるプログラムを格納したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供することである。

【0014】

【課題を解決するための手段】

本発明では上記課題を解決するために、商品化前の映像コンテンツの市場性を調査するコンテンツ市場調査システムにおいて、コンテンツ紹介情報を格納するコンテンツ紹介情報格納手段と、前記コンテンツ紹介情報格納手段に格納された前記コンテンツ紹介情報を送信するコンテンツ紹介情報送信手段と、前記映像コンテンツに対する投票情報であるコンテンツ投票情報を受信するコンテンツ投票情報受信手段と、前記コンテンツ投票情報受信手段によって受信された前記コンテンツ投票情報を格納するコンテンツ投票情報格納手段と、前記コンテンツ投票情報格納手段に格納された前記コンテンツ投票情報の集計を行う投票結果集計手段とを有するコンテンツ市場調査装置と、前記コンテンツ紹介情報送信手段によって送信された前記コンテンツ紹介情報を受信するコンテンツ紹介情報受信手段と、前記コンテンツ紹介情報受信手段によって受信された前記コンテンツ紹介情報を表示するコンテンツ紹介情報表示手段と、前記コンテンツ投票情報の入力を行うコンテンツ投票手段と、前記コンテンツ投票手段によって入力された前記コンテンツ投票情報の送信を行うコンテンツ投票情報送信手段とを有するコンテンツ投票装置とを有することを特徴とするコンテンツ市場調査システムが提供される。

【0015】

ここで、コンテンツ紹介情報格納手段は、コンテンツ紹介情報を格納し、コンテンツ紹介情報送信手段は、コンテンツ紹介情報格納手段に格納されたコンテンツ紹介情報を送信し、コンテンツ紹介情報受信手段は、コンテンツ紹介情報送信

手段によって送信されたコンテンツ紹介情報を受信し、コンテンツ紹介情報表示手段は、コンテンツ紹介情報受信手段によって受信されたコンテンツ紹介情報を表示し、コンテンツ投票手段は、コンテンツ投票情報の入力を行い、コンテンツ投票情報送信手段は、コンテンツ投票手段によって入力されたコンテンツ投票情報の送信を行い、コンテンツ投票情報受信手段は、コンテンツ投票情報を受信し、コンテンツ投票情報格納手段は、コンテンツ投票情報受信手段によって受信されたコンテンツ投票情報を格納し、投票結果集計手段は、コンテンツ投票情報格納手段に格納されたコンテンツ投票情報の集計を行う。

## 【 0 0 1 6 】

また、商品化前の映像コンテンツの市場性を調査するコンテンツ市場調査装置において、コンテンツ紹介情報を格納するコンテンツ紹介情報格納手段と、前記コンテンツ紹介情報格納手段に格納された前記コンテンツ紹介情報を送信するコンテンツ紹介情報送信手段と、前記映像コンテンツに対する投票情報であるコンテンツ投票情報を受信するコンテンツ投票情報受信手段と、前記コンテンツ投票情報受信手段によって受信された前記コンテンツ投票情報を格納するコンテンツ投票情報格納手段と、前記コンテンツ投票情報格納手段に格納された前記コンテンツ投票情報の集計を行う投票結果集計手段とを有するコンテンツ市場調査装置とを有することを特徴とするコンテンツ市場調査装置が提供される。

## 【 0 0 1 7 】

ここで、コンテンツ紹介情報格納手段は、コンテンツ紹介情報を格納し、コンテンツ紹介情報送信手段は、コンテンツ紹介情報格納手段に格納されたコンテンツ紹介情報を送信し、コンテンツ投票情報受信手段は、映像コンテンツに対する投票情報であるコンテンツ投票情報を受信し、コンテンツ投票情報格納手段は、コンテンツ投票情報受信手段によって受信されたコンテンツ投票情報を格納し、投票結果集計手段は、コンテンツ投票情報格納手段に格納されたコンテンツ投票情報の集計を行う。

## 【 0 0 1 8 】

さらに、商品化前の映像コンテンツに対する投票を行うコンテンツ投票装置において、送信されたコンテンツ紹介情報を受信するコンテンツ紹介情報受信手段

と、前記コンテンツ紹介情報受信手段によって受信された前記コンテンツ紹介情報を表示するコンテンツ紹介情報表示手段と、前記映像コンテンツに対する投票情報であるコンテンツ投票情報の入力を行うコンテンツ投票手段と、前記コンテンツ投票手段によって入力された前記コンテンツ投票情報の送信を行うコンテンツ投票情報送信手段とを有することを特徴とするコンテンツ投票装置が提供される。

## 【 0 0 1 9 】

ここで、コンテンツ紹介情報受信手段は、送信されたコンテンツ紹介情報を受信し、コンテンツ紹介情報表示手段は、コンテンツ紹介情報受信手段によって受信されたコンテンツ紹介情報を表示し、コンテンツ投票手段は、コンテンツ投票情報の入力を行い、コンテンツ投票情報送信手段は、コンテンツ投票手段によって入力されたコンテンツ投票情報の送信を行う。

## 【 0 0 2 0 】

また、商品化前の映像コンテンツの市場性を調査するコンテンツ市場調査方法において、コンテンツ紹介情報を格納し、格納された前記コンテンツ紹介情報を送信し、送信された前記コンテンツ紹介情報を受信し、受信された前記コンテンツ紹介情報を表示し、前記コンテンツ投票情報の入力を行い、入力された前記コンテンツ投票情報の送信を行い、前記映像コンテンツに対する投票情報であるコンテンツ投票情報を受信し、受信された前記コンテンツ投票情報を格納し、格納された前記コンテンツ投票情報の集計を行うことを特徴とするコンテンツ市場調査方法が提供される。

## 【 0 0 2 1 】

このようにすることにより、商品価値の高い映像コンテンツの選択を容易に行うことが可能となる。

さらに、コンテンツ紹介情報を格納し、格納された前記コンテンツ紹介情報を送信し、前記映像コンテンツに対する投票情報であるコンテンツ投票情報を受信し、受信された前記コンテンツ投票情報を格納し、格納された前記コンテンツ投票情報の集計を行う機能をコンピュータに行わせるプログラムを格納したコンピュータ読み取り可能な記録媒体が提供される。

【 0 0 2 2 】

また、送信された前記コンテンツ紹介情報を受信し、受信された前記コンテンツ紹介情報を表示し、前記コンテンツ投票情報の入力を行い、入力された前記コンテンツ投票情報の送信を行う機能をコンピュータに行わせるプログラムを格納したコンピュータ読み取り可能な記録媒体が提供される。

【 0 0 2 3 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態を図面を参照して説明する。

図 1 は、本形態におけるコンテンツ市場調査システム 1 0 の構成を示した構成図である。

【 0 0 2 4 】

コンテンツ市場調査システム 1 0 は、消費者等に商品化前の映像コンテンツの紹介を行い、その映像コンテンツに対する市場性を調査するコンテンツ市場調査装置 1 1、消費者等が、紹介された映像コンテンツに対する投票を行うコンテンツ投票装置 1 2、及びコンテンツ市場調査装置 1 1 とコンテンツ投票装置 1 2 との情報伝達を行うインターネット等の電気通信手段 1 3 によって構成されている。

【 0 0 2 5 】

コンテンツ市場調査装置 1 1 は、コンテンツ紹介情報を格納するコンテンツ紹介情報格納手段 1 1 a、コンテンツ紹介情報格納手段 1 1 a に格納されたコンテンツ紹介情報を送信するコンテンツ紹介情報送信手段 1 1 b、映像コンテンツに対する投票情報であるコンテンツ投票情報を受信するコンテンツ投票情報受信手段 1 1 c、コンテンツ投票情報受信手段 1 1 c によって受信されたコンテンツ投票情報を格納するコンテンツ投票情報格納手段 1 1 d、及びコンテンツ投票情報格納手段 1 1 d に格納されたコンテンツ投票情報の集計を行う投票結果集計手段 1 1 e によって構成されている。

【 0 0 2 6 】

コンテンツ投票装置 1 2 は、コンテンツ紹介情報送信手段 1 1 b によって送信されたコンテンツ紹介情報を受信するコンテンツ紹介情報受信手段 1 2 a、コン

テンツ紹介情報受信手段12aによって受信されたコンテンツ紹介情報を表示するコンテンツ紹介情報表示手段12b、コンテンツ投票情報の入力を行うコンテンツ投票手段12c、コンテンツ投票手段12cによって入力されたコンテンツ投票情報の送信を行うコンテンツ投票情報送信手段12dによって構成されている。なお、図1では、説明の簡略化のため、1つのコンテンツ投票装置12のみを図示しているが、複数のコンテンツ投票装置12が電気通信手段13に接続されることとしてもよく、コンテンツ投票装置12としてパーソナルコンピュータ等を用いる場合には、投票を行う消費者の家庭等ごとに設置されることとしてもよい。

#### 【0027】

次に、図1を用いて、コンテンツ市場調査システム10の動作について説明する。

まず、市場調査の対象となる各映像コンテンツの内容を紹介したコンテンツ紹介情報を各映像コンテンツごとに作成し、コンテンツ紹介情報格納手段11aに格納する。ここで、コンテンツ紹介情報の作成は、各映像コンテンツの作成者が自ら行うこととしてもよく、映像コンテンツの商品化を行う制作会社が一括して行うこととしてもよい。また、コンテンツ紹介情報は、映像コンテンツの一部を抽出した映像クリップ等によって構成されることとしてもよく、さらに、その映像クリップ等に作成者のコメントを追加したものでもよい。また、コンテンツ紹介情報を作成者のコメントのみによって構成することとしてもよい。また、作成された各コンテンツ紹介情報の収集は、DVD等の記録媒体に格納された状態で各作成者から郵送されることによって行われることとしてもよく、インターネット等の電気通信手段を用いて行われることとしてもよい。

#### 【0028】

コンテンツ紹介情報が格納されると、次に、コンテンツ紹介情報格納手段11aに格納されているコンテンツ紹介情報の一般公開が行われる。コンテンツ紹介情報の一般公開は、コンテンツ紹介情報送信手段11bを用い、コンテンツ紹介情報格納手段11aに格納されているコンテンツ紹介情報を、電気通信手段13を介してコンテンツ投票装置12に送信することにより行われる。ここで、コン

テンツ紹介情報の送信は、コンテンツ紹介情報格納手段 1 1 a に格納されているすべてのコンテンツ紹介情報を、すべてのコンテンツ投票装置 1 2 に一括して送信することとしてもよく、また、コンテンツ紹介情報をその映像コンテンツの主題別に分類し、各主題別に分類されたコンテンツ紹介情報をすべてのコンテンツ投票装置 1 2 に一括して送信することとしてもよい。さらには、主題別に分類されたコンテンツ紹介情報を、各主題に適合した消費者等のコンテンツ投票装置 1 2 にのみ送信することとしてもよい。

## 【 0 0 2 9 】

コンテンツ投票装置 1 2 に送信されたコンテンツ紹介情報は、コンテンツ紹介情報受信手段 1 2 a によって受信され、コンテンツ紹介情報受信手段 1 2 a によって受信されたコンテンツ紹介情報は、コンテンツ紹介情報表示手段 1 2 b によって順次表示される。

## 【 0 0 3 0 】

コンテンツ紹介情報表示手段 1 2 b によって表示されたコンテンツ紹介情報は、消費者等によって閲覧され、そのコンテンツ紹介情報を閲覧した消費者等は、閲覧したコンテンツ紹介情報をもとに、その映像コンテンツが気に入ったか否か、その映像コンテンツを購入したいか否か等を示す人気投票を行う。この投票においては、1 人の消費者等が、平等に 1 票のみの投票権を有することとしてもよく、また、1 人の消費者等が平等に複数の投票権を有することとしてもよく、さらには、各分野の専門家、スポンサー等に、一般消費者よりも多くの投票権を与えることとしてもよい。

## 【 0 0 3 1 】

映像コンテンツに対する人気投票の入力は、コンテンツ投票手段 1 2 c によって行われ、コンテンツ投票手段 1 2 c によって入力された人気投票の情報は、コンテンツ投票情報としてコンテンツ投票情報送信手段 1 2 d から送信される。なお、人気投票の入力を行う際、投票を行った投票者の年齢、性別、購入意志、e-mail address 等の個人情報の入力も同時に行うこととしてもよい。この場合、入力された個人情報は、コンテンツ投票情報の一部としてコンテンツ投票情報送信手段 1 2 d から送信されることとなる。コンテンツ投票情報送信

手段 1 2 d から送信されたコンテンツ投票情報は、電気通信手段 1 3 を介してコンテンツ市場調査装置 1 1 に送られ、コンテンツ投票情報受信手段 1 1 c によって受信される。

#### 【 0 0 3 2 】

コンテンツ投票情報受信手段 1 1 c によって受信されたコンテンツ投票情報は、コンテンツ投票情報格納手段 1 1 d に順次格納され、投票結果集計手段 1 1 e は、コンテンツ投票情報格納手段 1 1 d に格納されたコンテンツ投票情報の集計を行う。ここで、コンテンツ投票情報の集計は、コンテンツ投票情報によって示される各映像コンテンツに対する投票数を加算していくことで行われ、これにより、各映像コンテンツの人気の高さを算出することが可能となる。また、コンテンツ投票情報の集計を行う際、各分野の専門家、スポンサー等の所定の投票者によって入力されたコンテンツ投票情報を、一般の投票者によって入力されたコンテンツ投票情報と区別して集計し、各分野の専門家、スポンサー等の所定の投票者による投票結果に特別な意味を持たせる構成としてもよい。

#### 【 0 0 3 3 】

このように投票結果集計手段 1 1 e によって集計された集計結果は、市場性の高い映像コンテンツを指し示す指標となり、映像コンテンツの制作会社は、この結果を用い、商品化を行う映像コンテンツの選択を行うこととなる。また、投票時に投票者の個人情報の入力を行い、コンテンツ投票情報に投票者の個人情報を含めることとした場合、各映像コンテンツに対する投票数の他に、その投票者の個人情報を集計することが可能になり、その個人情報の集計結果を用いることにより、映像コンテンツの具体的な販売市場を特定することが可能になる。さらに、投票者の個人情報を用いることにより、各投票者個人に対する直接的な宣伝活動、販売活動を行うことが可能になる。

#### 【 0 0 3 4 】

次に、コンテンツ市場調査システム 1 0 の具体的な動作について説明する。

応募された映像コンテンツを用いて映像コンテンツの商品化を行おうとするコンテンツの制作会社は、まず、応募の対象となる映像コンテンツの募集テーマ、及び商品化した際の採算ラインを決定する。次に、コンテンツの制作会社は、決

定された応募テーマに従い、映像コンテンツを募集する。ここで、映像コンテンツの募集は、テレビ、雑誌、インターネット等を用い、広く一般に対して行われる。この募集を知り、映像コンテンツの応募を行おうとする一般視聴者等は、自己が作成した映像コンテンツを所定の方法により、その募集を行ったコンテンツ制作会社に送付する。映像コンテンツの送付は、作成した映像コンテンツをDVD、ビデオテープ等の記録媒体に記録し、その記録媒体をコンテンツ制作会社に郵送することによって行うこととしてもよく、或いはインターネット等の電気通信手段を用い、作成した映像コンテンツをコンテンツ制作会社に送信することによって行うこととしてもよい。

#### 【0035】

図2は、インターネットを用いて映像コンテンツの応募を行う際に使用するコンテンツ応募画面20の表示例を示した図である。

コンテンツ応募画面20は、応募する映像コンテンツに関する公開用静止画サンプルファイルを配置する静止画配置部21、応募する映像コンテンツに関する公開用動画サンプルファイルを配置する動画配置部22、応募する映像コンテンツに関する情報を入力するコンテンツ情報入力部23、応募する映像コンテンツの著作権に関する情報を入力する著作権情報入力部24、応募規定を表示する応募規定表示ボタン25、応募規定への承認の可否を入力する応募規定承認欄26、入力した情報の送信を指定する送信ボタン27、コンテンツ応募画面20への入力内容を削除するクリアボタン28によって構成されている。

#### 【0036】

インターネットを用いて映像コンテンツの応募を行おうとする映像コンテンツの作成者は、コンテンツ紹介情報となる公開用静止画サンプル及び公開用動画サンプルを静止画配置部21及び動画配置部22に貼り付ける。ここでの貼り付けは、公開用静止画サンプル及び公開用動画サンプルのいずれか一方のみについて行うこととしてもよく、また、両方共に貼り付けることとしてもよい。さらには、いずれも貼り付けないこととしてもよい。

#### 【0037】

次に、応募者は、作成した映像コンテンツに関する情報をコンテンツ情報入力



部23に入力する。ここで入力される情報は、映像コンテンツの作成者の氏名、住所、ペンネーム、作成した映像コンテンツのタイトル、作成者のメッセージ、及び作成した映像コンテンツの関連したキーワードであり、これらのうち、作成者の氏名及び住所は必須入力項目である。

【0038】

次に、応募者は、作成した映像コンテンツの著作権に関する情報を著作権情報入力部24に入力する。ここで入力する情報は、応募する映像コンテンツが他人の著作物を含んでいるか、その著作者の許諾を受けているか等であり、これらの入力、各項目に該当する選択肢をクリックすることにより行われる。

【0039】

また、応募者は、応募規定表示ボタン25をクリックし、映像コンテンツの応募に関する契約等が記載された応募規定を表示させ、その内容を閲覧する。そして、その内容を承認する場合には、応募規定承認欄26の“はい”の欄をクリックする。これにより、応募者は表示された応募規定を承認したことになる。

【0040】

すべての入力項目への入力を終了した応募者は、送信ボタン27をクリックする。これにより、コンテンツ応募画面20に入力された各内容が、インターネットを介して制作会社に送信されることとなる。

【0041】

様々な方法によってコンテンツ制作会社に送付された映像コンテンツは、その内容を一般に公開するか否か判断され、公開することが決定された映像コンテンツのコンテンツ紹介情報は、コンテンツ紹介情報格納手段11aに格納される。

【0042】

まず、コンテンツ紹介情報格納手段11aに格納されたコンテンツ紹介情報には、それぞれその映像コンテンツに対する投票数を示す投票数値が付与される。ここで、投票を行う前の各映像コンテンツに対する投票数は一般的に0であるため、まず、その映像コンテンツに対する投票数値は0にリセットされる。また、既に特定のオーソリティから所定の映像コンテンツに対し投票がある場合には、その投票数値がその映像コンテンツの投票数値に加算される。

## 【0043】

投票数値の初期設定が終了すると、次に、コンテンツ紹介情報格納手段11aに格納されているコンテンツ紹介情報の一般公開が行われる。コンテンツ紹介情報の一般公開は、コンテンツ紹介情報送信手段11bを用い、コンテンツ紹介情報をインターネット上に公開することにより行われる。インターネット上に公開されたコンテンツ紹介情報は、不特定多数のインターネットの一般利用者によって閲覧されることとなり、このコンテンツ紹介情報を閲覧した一般利用者は、インターネットを用い、その映像コンテンツに対する投票を行う。

## 【0044】

図3は、この投票を行う際に表示されるコンテンツ投票画面30の表示例を示した図である。

コンテンツ投票画面30には、コンテンツ紹介情報、タイトル、作成者名等が表示され、同時に、表示されたコンテンツ紹介情報に対応する複数の投票ボタン31～34が表示される。コンテンツ紹介情報を閲覧した一般利用者は、自分が気に入ったコンテンツ紹介情報に対応する投票ボタン31～34をクリックし、これにより映像コンテンツに対する投票を行う。

## 【0045】

投票ボタン31～34をクリックされると、図4に示す投票情報入力画面40が表示される。投票情報入力画面40は、映像コンテンツに投票した投票者の個人情報を入力する画面であり、投票した映像コンテンツが商品化された場合における購買意思を入力する購買意思入力欄41、投票した映像コンテンツが商品化された際に、その販売案内の送付を希望するか否かを入力する販売案内送付希望入力欄42、映像コンテンツの作成者に対する応援メッセージを入力する応援メッセージ入力欄43、投票内容を送信する送信ボタン44、及び投票情報入力画面40への入力内容を削除するクリアボタン45によって構成される。購買意思入力欄41及び販売案内送付希望入力欄42への入力、該当する選択肢の部分をクリックし、或いは、送付先のe-Mailアドレスを入力することによって行われ、応援メッセージ入力欄43への入力、メッセージを入力することによって行われる。このように入力された情報は、送信ボタン44をクリックされる

ことにより、コンテンツ投票情報としてインターネットを介しコンテンツ市場調査装置 1 1 に送られる。

#### 【 0 0 4 6 】

コンテンツ市場調査装置 1 1 に送られたコンテンツ投票情報は、コンテンツ投票情報格納手段 1 1 d に格納され、コンテンツ投票情報格納手段 1 1 d に格納されたコンテンツ投票情報は、投票結果集計手段 1 1 e によって集計され、その集計結果が出力される。図 5 は、このように出力される集計結果を示す投票結果表示画面 5 0 の表示例である。図 5 の場合、コンテンツ選択部 5 1 a、5 1 b に映像コンテンツに付与されているシリアル番号を入力することにより、複数の映像コンテンツを選択し、選択した映像コンテンツを組み合わせで商品化した場合の採算性が、採算判定表示部 5 2 a、5 2 b に表示される。この例の場合、コンテンツ選択部 5 1 a の組み合わせで映像コンテンツを商品化した場合、その価格を 2 0 0 0 円にすることによって採算がとれ、コンテンツ選択部 5 1 b の組み合わせで映像コンテンツを商品化した場合、その価格を 1 0 0 0 円にすることにより採算がとれることが、採算判定表示部 5 2 a、5 2 b にそれぞれ表示される。

#### 【 0 0 4 7 】

このような集計結果を閲覧したコンテンツ制作者は、その結果を参考にして映像コンテンツを編集し、その内容を D V D に格納して商品化する。そして、コンテンツ投票情報格納手段 1 1 d に格納された投票者の個人情報を元に、投票者等への商品化情報の送信、D V D の生産、受注、販売等を行う。なお、コンテンツの販売は、インターネット放送等の手段を利用する事も考えられる。

#### 【 0 0 4 8 】

次に、以上に述べたコンテンツ市場調査システム 1 0 の具体的な動作をフローチャートを用いて説明する。図 6 及び図 7 は、上記の一連の動作を示したフローチャートである。

#### 【 0 0 4 9 】

〔 S 1 〕 映像コンテンツの募集テーマ、採算ラインを決定する。

〔 S 2 〕 作品を一般から公募する。

〔 S 3 〕 応募された映像コンテンツを一般公開するか否か判断する。一般公開

すると判断した場合は、ステップ S 4 に進む。一般公開しないと判断した場合は、ステップ S 3 にとどまり、他の映像コンテンツについての同様な判断を行う。

【 0 0 5 0 】

〔 S 4 〕 コンテンツ紹介情報格納手段 1 1 a に、映像コンテンツ紹介情報を格納する。

〔 S 5 〕 各映像コンテンツに対する投票数値をリセットする。

【 0 0 5 1 】

〔 S 6 〕 所定のオーソリティから所定の映像コンテンツに対し、加点があるか否か判断する。投票がある場合、ステップ S 7 に進む。加点がない場合、ステップ S 8 に進む。

【 0 0 5 2 】

〔 S 7 〕 所定のオーソリティからの加点を映像コンテンツに加える。

〔 S 8 〕 各映像コンテンツのコンテンツ紹介情報をインターネット上に一般公開する。

【 0 0 5 3 】

〔 S 9 〕 公開されたコンテンツ紹介情報に対して投票があったか否か判断する。投票があった場合、ステップ S 1 0 に進む。投票がない場合、ステップ S 9 にとどまる。

【 0 0 5 4 】

〔 S 1 0 〕 投票者情報をコンテンツ投票情報格納手段 1 1 d に登録する。

〔 S 1 1 〕 投票があった映像コンテンツに対し、投票数値の加点を行う。

〔 S 1 2 〕 映像コンテンツの組み合わせに応じた売り上げ期待値を出力する。

【 0 0 5 5 】

〔 S 1 3 〕 採算ラインを超えている映像コンテンツの組み合わせが存在するか否か判断する。存在する場合、ステップ S 1 4 に進む。存在しない場合、ステップ S 8 に進む。

【 0 0 5 6 】

〔 S 1 4 〕 映像コンテンツの組み合わせを決定する。

〔 S 1 5 〕 決定された映像コンテンツを組み合わせたコンテンツを格納した D

VDを制作する。

【0057】

〔S16〕コンテンツ投票情報格納手段11dに格納された投票者の個人情報から、DVDの購入希望者を検索する。

〔S17〕ステップS16で検索された情報を元に、DVDの製造、宣伝、受注、販売を行う。

【0058】

このように、本形態では、コンテンツ紹介情報をコンテンツ投票装置12に送信し、コンテンツ紹介情報が送信されたコンテンツ投票装置12は、送信されたコンテンツ紹介情報をコンテンツ紹介情報表示手段12bによって表示し、投票者は、表示されたコンテンツ紹介情報を閲覧し、各映像コンテンツに対するコンテンツ投票情報を入力し、入力されたコンテンツ投票情報は、コンテンツ市場調査装置11に送信され、コンテンツ市場調査装置11は、送信されたコンテンツ投票情報を集計して、その集計結果を出力することとしたため、映像コンテンツの制作会社は、この集計結果をもとに商品化する映像コンテンツの選択、具体的な販売市場の特定を行うことができ、コンテンツ選択時のコスト低減、適切な映像コンテンツの迅速な商品化、及び具体的な販売市場の調査に必要なコストの低減を図ることが可能になる。

【0059】

なお、上記の処理機能は、コンピュータによって実現することができる。その場合、コンテンツ市場調査装置及びコンテンツ投票装置が有すべき機能の処理内容は、コンピュータで読み取り可能な記録媒体に記録されたプログラムに記述しておく。そして、このプログラムをコンピュータで実行することにより、上記処理がコンピュータで実現される。コンピュータで読み取り可能な記録媒体としては、磁気記録装置や半導体メモリ等がある。市場に流通させる場合には、CD-ROM(Compact Disk Read Only Memory)やフロッピーディスク等の可搬型記録媒体にプログラムを格納して流通させたり、ネットワークを介して接続されたコンピュータの記憶装置に格納しておき、ネットワークを通じて他のコンピュータに転送することもできる。コンピュータで実行する際には、コンピュータ内のハ

ードディスク装置等にプログラムを格納しておき、メインメモリにロードして実行する。

【0060】

また、本形態では、本システムを用い、商品化前の映像コンテンツに対する人気投票を行うこととしたが、本システムを用い、商品化後の映像コンテンツの人気投票を行うこととしてもよい。この結果を用いることにより、商品化された映像コンテンツの追加生産の見通し、販売市場の特定等を行うことが可能になる。

【0061】

さらに、本形態では、映像コンテンツに対する人気投票を行うこととしたが、本システムを用い、音楽等その他のコンテンツの人気投票を行うこととしてもよい。

【0062】

【発明の効果】

以上説明したように本発明では、コンテンツ投票装置にコンテンツ紹介情報を送信し、投票者は、送信されたコンテンツ紹介情報をもとに、各映像コンテンツに対するコンテンツ投票情報を入力し、コンテンツ市場調査装置は、入力されたコンテンツ投票情報を集計し、その集計結果を出力することとしたため、コンテンツ選択時のコスト低減を図ることが可能になる。

【0063】

また、コンテンツ投票装置にコンテンツ紹介情報を送信し、投票者は、送信されたコンテンツ紹介情報をもとに、各映像コンテンツに対するコンテンツ投票情報を入力し、コンテンツ市場調査装置は、入力されたコンテンツ投票情報を集計し、その集計結果を出力することとしたため、適切な映像コンテンツを迅速に商品化することが可能になる。

【0064】

さらに、コンテンツ投票情報を用いることにより、映像コンテンツの具体的な販売市場を特定することができ、具体的な販売市場の調査に必要なコストを削減することが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

コンテンツ市場調査システムの構成を示した構成図である。

【図 2】

インターネットを用いて映像コンテンツの応募を行う際に使用するコンテンツ応募画面の表示例を示した図である。

【図 3】

投票を行う際に表示されるコンテンツ投票画面の表示例を示した図である。

【図 4】

投票情報入力画面の表示例を示した図である。

【図 5】

投票に対する集計結果を示す投票結果表示画面の表示例を示した図である。

【図 6】

本システムを用いた一連の動作を示したフローチャートである。

【図 7】

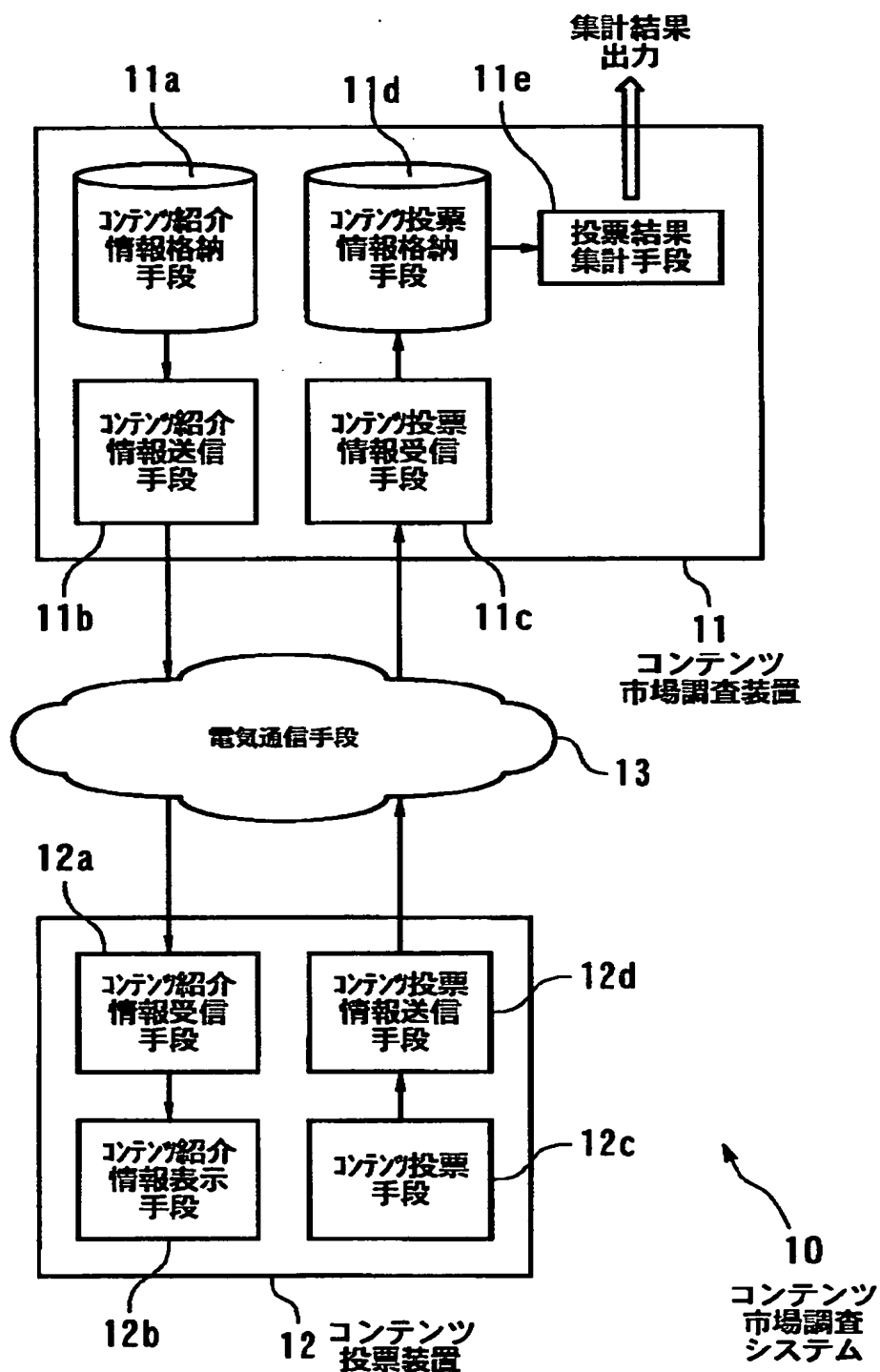
本システムを用いた一連の動作を示したフローチャートである。

【符号の説明】

1 0 …コンテンツ市場調査システム、1 1 …コンテンツ市場調査装置、1 1 a …コンテンツ紹介情報格納手段、1 1 b …コンテンツ紹介情報送信手段、1 1 c …コンテンツ投票情報受信手段、1 1 d …コンテンツ投票情報格納手段、1 1 e …投票結果集計手段、1 2 …コンテンツ投票装置、1 2 a …コンテンツ紹介情報受信手段、1 2 b …コンテンツ紹介情報表示手段、1 2 c …コンテンツ投票手段、1 2 d …コンテンツ投票情報送信手段

【書類名】 図面

【図 1】





【図 2】

募集テーマ： 夢見る猫たち

20 コデング応募画面

21 静止画 配置部

公開用静止画サンプル  
ファイルをここにドラッグ  
アンドドロップ

22 動画配置部

公開用動画サンプル  
ファイルをここにドラッグ  
アンドドロップ

お名前：必須  
住所：必須  
ペンネーム：  
タイトル：  
メッセージ：

23 コデング情報  
入力部

キーワード： ◎夢 ●昼寝 ◎愛 ◎やすらぎ ◎格闘  
◎そのほか

24 著作権情報  
入力部

著作権に関するお問い合わせ：(必須)  
◎ 応募作品の中であなた以外の著作物が有りますか  
◎ 著作権者から利用許諾を受けています  
◎ 著作権者から利用許諾を受けていません  
● 応募作品にはあなた以外の著作物は含まれません

25 応募規定  
表示ボタン

この作品の応募規定を了解しましたか：  
●はい ◎いいえ

応募規定を読む

送信  
クリアー





【図 3】

30  
 インゲン  
 投票画面

夢見る猫たち


募集テーマ1: 募集期間 2000年9月1日まで  
 DVD完成予定 2000年10月1日発売

絵をクリックすると紹介ビデオを見られます

	<p>&lt;CA51&gt;作者: 猫田光吉 タイトル: 屋下がりの猫                      作者のコメント:.....                      ビデオ作品</p>	<p>現在投票数: 25501                      これはみたい!</p>	<p>31                      投票ボタン</p>
	<p>&lt;CA03&gt;作者: 好猫佐知子 タイトル: 猫の日                      作者のコメント:.....                      ビデオ作品</p>	<p>現在投票数: 13501                      これはみたい!</p>	<p>32</p>
	<p>&lt;CA24&gt;作者: 手塚猫吉 タイトル: すまし猫                      作者のコメント:.....                      ビデオ作品</p>	<p>現在投票数: 13002                      これはみたい!</p>	<p>33</p>
	<p>&lt;CA16&gt;作者: きやっていー しーん タイトル: キャットウオーク                      作者のコメント:.....                      アニメ作品</p>	<p>現在投票数: 2302                      これはみたい!</p>	<p>34</p>

【図4】

投票情報  
入力画面  
40



<CA24>作者: 手塚猫吉 タイトル: すまし猫  
作者のコメント:.....  
ビデオ作品

この作品をお選びですね。投票にあたってできれば下のご質問にお答えください。

- この作品の入ったDVDが2000円で発売されたら是非買いたい
- ◎ この作品が入ったDVDが1000円で発売されたら是非買いたい
- ◎ まだ、買うかどうかはわからない

- この作品が入ったDVDの発売が決まったら案内が欲しい  
→e-Mailアドレスを教えてください

- ◎ 友達にも紹介したい  
→お友達のメールアドレスを教えてください

作者へ応援メッセージをどうぞ

応援メッセ-ジ  
入力欄  
43

送信ボタ  
44

送信

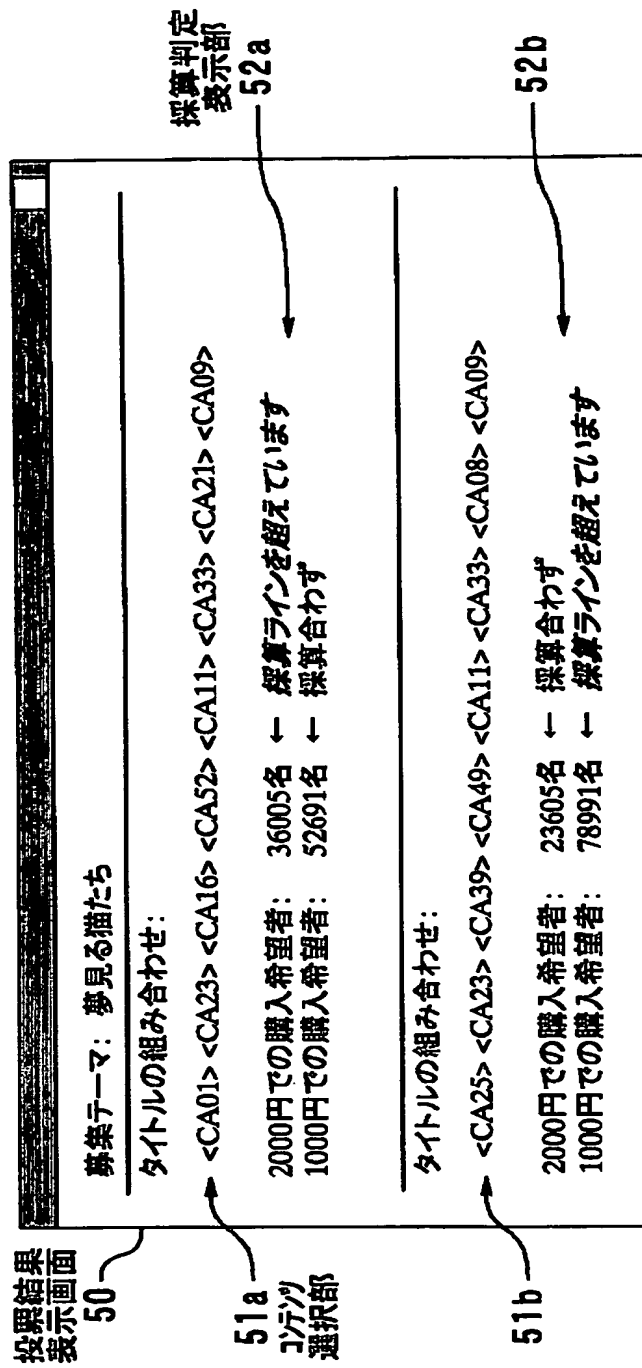
クリア

45 クリアボタ

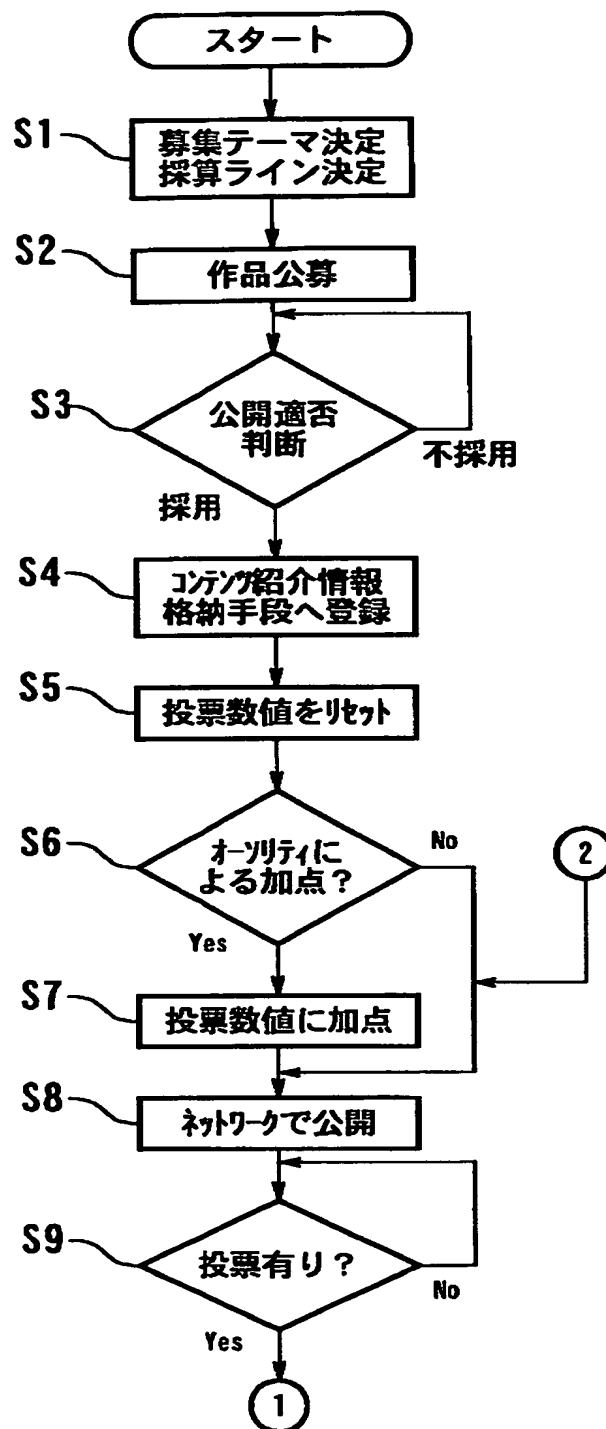
購買意思  
入力欄  
41

発売案内  
送付希望  
入力欄  
42

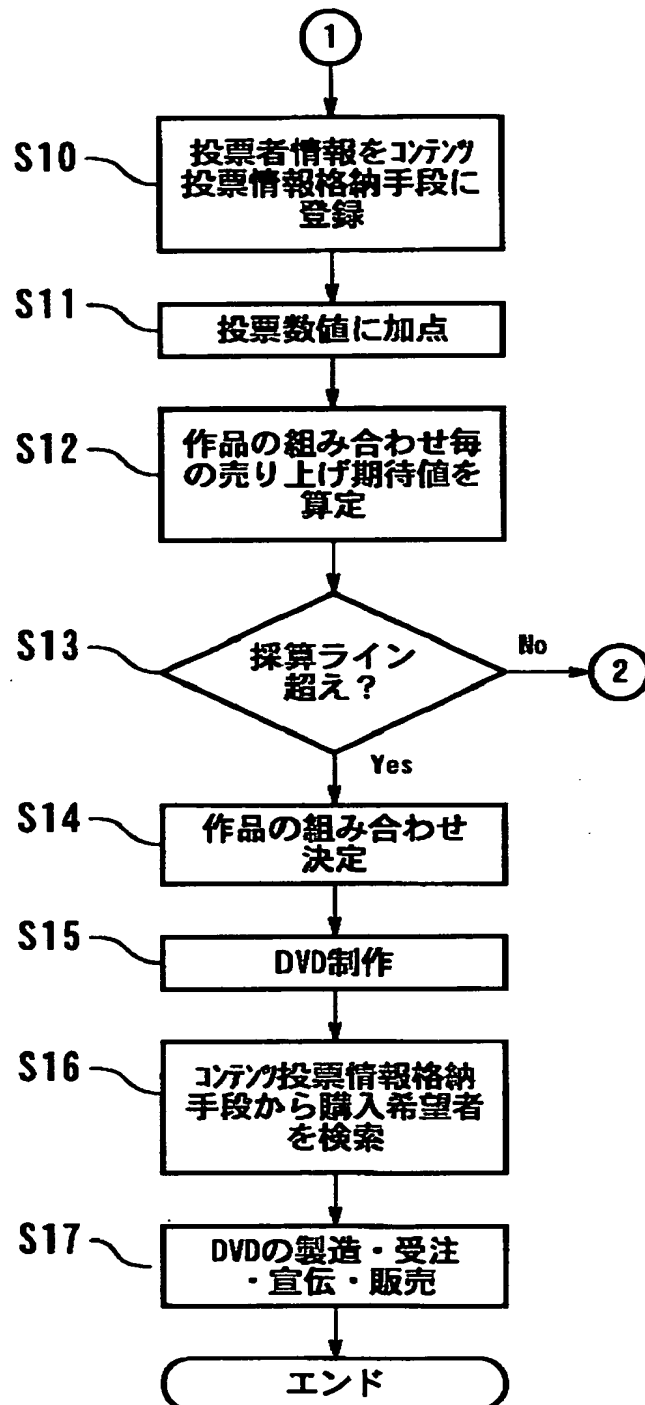
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【書類名】            要約書

【要約】

【課題】    映像コンテンツの商品化に際し、コンテンツ選択時のコストを低く抑え、適切な映像コンテンツの迅速な商品化を可能にし、具体的な販売市場の調査に必要なコストを低く抑える。

【解決手段】    コンテンツ紹介情報をコンテンツ投票装置 1 2 に送信し、コンテンツ紹介情報が送信されたコンテンツ投票装置 1 2 は、送信されたコンテンツ紹介情報をコンテンツ紹介情報表示手段 1 2 b によって表示し、投票者は、表示されたコンテンツ紹介情報を閲覧し、各映像コンテンツに対するコンテンツ投票情報を入力し、入力されたコンテンツ投票情報は、コンテンツ市場調査装置 1 1 に送信され、コンテンツ市場調査装置 1 1 は、送信されたコンテンツ投票情報を集計して、その集計結果を出力する。

【選択図】            図 1

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2000-094282
受付番号	50000398443
書類名	特許願
担当官	高田 良彦 2319
作成日	平成12年 4月17日

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】	申請人
【識別番号】	000002185
【住所又は居所】	東京都品川区北品川6丁目7番35号
【氏名又は名称】	ソニー株式会社
【代理人】	
【識別番号】	100092152
【住所又は居所】	東京都八王子市東町9番8号 八王子東邦生命ビル 服部特許事務所
【氏名又は名称】	服部 毅巖



【書類名】 手続補正書

【提出日】 平成12年 4月 4日

【あて先】 特許庁長官殿

【事件の表示】

    【出願番号】 特願2000- 94282

【補正をする者】

    【識別番号】 000002185

    【氏名又は名称】 ソニー株式会社

    【代表者】 出井 伸之

【代理人】

    【識別番号】 100092152

    【弁理士】

    【氏名又は名称】 服部 毅巖

【手続補正 1】

    【補正対象書類名】 特許願

    【補正対象項目名】 代理人

    【補正方法】 追加

    【補正の内容】

        【その他】 電子情報処理組織を使用して手続を行ったことに相違ない

    【プルーフの要否】 要

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2000-094282
受付番号	50000420526
書類名	手続補正書
担当官	高田 良彦 2319
作成日	平成12年 4月17日

<認定情報・付加情報>

【補正をする者】

【識別番号】	000002185
【住所又は居所】	東京都品川区北品川6丁目7番35号
【氏名又は名称】	ソニー株式会社

【代理人】

申請人	
【識別番号】	100092152
【住所又は居所】	東京都八王子市東町9番8号 八王子東邦生命ビ ル 服部特許事務所
【氏名又は名称】	服部 毅巖

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [ 0 0 0 0 0 2 1 8 5 ]

1. 変更年月日	1 9 9 0 年 8 月 3 0 日
[変更理由]	新規登録
住 所	東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号
氏 名	ソニー株式会社